

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Tematik

1.1 Definisi pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman pada peserta didik. Definisi pembelajaran terpadu menghubungkan gagasan, konsep, sikap, nilai dan keterampilan. Penekanan dalam pembelajaran tematik pada pemilihan tema yang spesifik sesuai dengan materi pelajaran, untuk mengajar harus memperhatikan satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi (Permendikbud No. 57 Tahun 2014).

Adapun pendapat lain tentang pembelajaran tematik menurut Depdiknas (dalam Trianto, 2011) mendefinisikan bahwa pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna pada peserta didik. Berdasarkan pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema dengan menghubungkan gagasan, sikap, konsep, nilai dan keterampilan.

2. Pelaksanaan pembelajaran tematik

Tahap pelaksanaan pembelajaran tematik mengikuti tiga tahapan yang sistematis, yaitu: tahap perencanaan, pelaksanaan, tahap evaluasi/penilaian.

(1) tahap perencanaan pembelajaran tematik

Bagi guru kelas rendah kurikulumnya dikembangkan dengan pendekatan pembelajaran tematik. Karena guru perlu melakukan analisis pemetaan kompetensi dasar dan indikator kemudian membuat pengembangan jaringan tema – tema pembelajaran. Dalam tahap ini mencakup kegiatan pemetaan kompetensi dasar, pengembangan jaringan tema, pengembangan silabus dan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran.

Sifat dari kegiatan ini adalah kegiatan pelaksanaan untuk pemanasan. Pada tahap ini dapat dilakukan penggalian terhadap pengalaman anak tentang tema yang akan disajikan. Beberapa contoh kegiatan yang dapat dilakukan adalah bercerita, kegiatan fisik/jasmani. Dan menyanyi (Samsudin, 2008).

(2) kegiatan inti

Dalam kegiatan ini difokuskan kegiatan – kegiatan yang bertujuan untuk pengembangan kemampuan baca, tulis, dan hitung. Penyajian bahan pembelajaran dilakukan secara klasikal, kelompok kecil, ataupun perorangan.

(3) Kegiatan penutup/akhir

Kegiatan penutup adalah untuk menenangkan. Beberapa contoh kegiatan akhir atau penutup yang dapat dilakukan adalah menyimpulkan atau mengungkapkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan, mendongeng, membacakan cerita dari buku, pantonim, pesan – pesan moral, musik atau apresiasi.

2. Materi pembelajaran tematik tema 6 subtema 3 Pembelajaran 1

Bahasa Indonesia

Kalimat perintah atau imperatif adalah bentuk kalimat atau verba untuk mengungkapkan perintah atau keharusan atau larangan melaksanakan perbuatan. Konsep gramatikal ini harus dibedakan dari perintah yang merupakan konsep sematis (Kridalaksana, 2008).

Alwi, dkk. (2003) menyatakan bahwa kalimat perintah atau kalimat imperative memiliki ciri formal seperti intonasi yang ditandai nada rendah diakhir tuturan, pemakaian partikel penegas, penghalus, dan kata tugas ajakan, harapan, permohonan, dan larangan, susunan inversi sehingga urutannya menjadi tidak selalu terungkap predikat – subjek jika diperlukan dan perlu tindakan selalu terungkap.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kalimat perintah atau kalimat imperative adalah kalimat yang isinya mengharapkan adanya reaksi berupa tindakan atau perbuatan dari orang yang diajak bicara (pendengar atau pembaca) serta memiliki ciri formal seperti intonasi yang ditandai nada rendah di akhir tuturan, pemakaian partikel penegas, penghalus, dan kata tugas ajakan, harapan,

permohonan, dan larangan, susunan inversi sehingga urutannya menjadi tidak selalu terungkap predikat – subjek jika diperlukan dan pelaku tindakan tidak selalu terungkap.

Kalimat perintah mengharapkan adanya reaksi berupa tindakan fisik. Khushartanti, dkk (2005) mengemukakan bahwa kalimat perintah, yaitu kalimat yang mengharapkan tanggapan berupa perbuatan. Menurut sifatnya dapat dibedakan adanya kalimat perintah yang tegas, yang biasa dan yang halus.

Ditinjau dari isinya kalimat perintah digolongkan menjadi enam golongan diantaranya sebagai berikut: (a) suruhan atau perintah jika pembicara menyuruh lawan bicaranya berbuat sesuatu; (b) perintah halus jika pembicara tampaknya tidak memerintah lagi, tetapi menyuruh mencoba atau mempersilahkan lawan bicara sudi berbuat sesuatu; (c) permohonan jika pembicara, demi kepentingannya, minta lawan bicara berbuat sesuatu; (d) ajakan dan harapan jika pembicara mengajak atau berharap lawan bicara berbuat sesuatu; (e) larangan atau perintah negatif, jika pembicara menyuruh agar dilakukan sesuatu; (f) pembiaraan jika pembicara minta agar jangan dilarang (Alwi, dkk, 2003).

Menurut Alwi, dkk (2003) ciri formal kalimat perintah sebagai berikut: (a) intonasi yang ditandai nada rendah di akhir tuturan; (b) pemakaian partikel penegas, penghalus, dan kata tugas ajakan, harapan, permohonan, dan larangan; (c) susunan inversi sehingga urutannya menjadi tidak selalu terungkap predikat-subjek jika diperlukan; (d) pelaku tindakan tidak selalu terungkap.

Bentuk kalimat perintah pada umumnya adalah (1) kalimat perintah taktransitif; (2) kalimat perintah transitif aktif; dan (3) kalimat perintah bentuk pasif.

Kaidah kalimat perintah aktif intransitif yaitu: (1) hilangkan subjek, yang umumnya berupa pronomina persona kedua; (2) pertahankan bentuk verba seperti apa adanya; (3) tambahkan partikel-*lah* bila dikehendaki untuk sedikit memperhalus isinya. Contoh: (a) Naik bus kota sekali – sekali !; (b) berliburlah ke tempat nenekmu !; (c) Menyeberanglah dengan hati – hati !; (d) Membisulah, kalau berani !

Kaidah kalimat perintah aktif transitif verbanya harus diubah menjadi bentuk perintah terlebih dahulu dengan menanggalkan prefiks *meng-* dari verbanya. Berikut contohnya: (a) Engkau mencari pekerjaan saja menjadi carilah pekerjaan apa saja; (b) kamu membelikan adikmu sepatu baru menjadi belikanlah adikmu sepatu; (c) saudara memberangkatkan kereta itu sekarang menjadi perbaikilah sepeda mini itu; (d) kamu menganggap dia orang gila menjadi anggaplah dia orang tua.

Beberapa hal yang harus diperhatikan bahwa yang dihilangkan hanyalah prefiknya saja, sedangkan sufiksnya masih tetap dipertahankan. Jika prefiknya terdiri atas dua unsur, seperti *memper-* atau *member-*, maka hanya *mem-*nya yang dihilangkan.

Kaidah kalimat perintah bentuk pasif ini bentuk verba masih tetap pasif dan urutannya tidak berubah. Dalam penulisan ditandai dengan tanda seru (!), sedangkan dalam bentuk lisan dengan nada yang agak naik. Contohnya: (a) kontrak ini dikirim sekarang !; (b) Konsep perjanjian itu diketik serapi – rapinya, ya !; (c) dijual saja mobil tua seperti itu.

PPKN

Lambang Negara Indonesia adalah burung garuda. Hal tersebut ditunjukkan dengan jumlah pada masing masing sayap adalah 17, 8 bulu ekor, 19 bulu pangkal ekor (dibawah perisai, di atas ekor) dan 45 bulu leher. Hal itu merupakan hari kemerdekaan Indonesia. Berikut ini Lambang Negara Indonesia



Gambar 2. 1 Lambang Negara Indonesia
Sumber: <https://bit.ly/37DDNz8>

Seperti yang ditunjukkan gambar diatas bahwa di dada burung garuda terdapat beberapa macam gambar antara lain bintang, rantai, pohon beringin, banteng dan padi serta kapas. Gambar tersebut melambangkan Dasar Negara Indonesia yang disebut Pancasila (Panca artinya Lima dan Sila artinya Dasar) berikut ini bunyi sila 1 – 5 Pancasila beserta lambangnya.

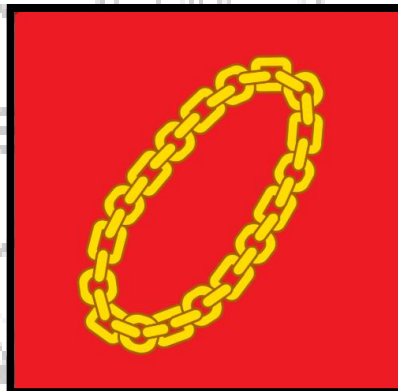
Bunyi sila ke – 1 “Ketuhanan Yang Maha Esa”



Gambar 2. 2 Lambang Sila Ke - 1
Sumber: <https://bit.ly/36qs5HR>

Sila pertama dilambangkan dengan bintang. bintang berarti cahaya, maksudnya tuhan sebagai cahaya kerohanian bagi setiap manusia.

Bunyi sila ke – 2 “Kemanusiaan Yang Adil Dan Beradab”



Gambar 2. 3 Lambang Sila Ke - 2
Sumber: <https://bit.ly/36oJhgM>

Sila kedua dilambangkan dengan rantai. rantai terdiri atas mata rantai berbentuk segi empat dan lingkaran yang saling berkait membentuk lingkaran. Mata rantai segi empat melambangkan laki – laki, dan lingkaran perempuan. Mata rantai yang terkait melambangkan setiap manusia laki – laki dan perempuan membutuhkan satu sama lain dan perlu bersatu sehingga menjadi kuat seperti sebuah rantai.

Bunyi sila ke – 3 “Persatuan Indonesia”



Gambar 2. 4 Lambang Sila Ke - 3

Sumber: <https://bit.ly/2Qnn9xI>

Sila ketiga dilambangkan dengan pohon beringin. Pohon beringin yang memiliki sulur dan akar yang menjalar kemana – mana, namun tetap berasal dari satu pohon yang sama, seperti halnya keragaman suku bangsa yang menyatu di bawah nama Indonesia.

Bunyi sila ke – 4 “Kerakyatan Yang Dipimpin Oleh Hikmat Kebijaksanaan Dalam Permusyawaratan/Perwakilan”



Gambar 2. 5 Lambang Sila Ke - 4

Sumber: <https://bit.ly/36s7Mts>

Sila keempat dilambangkan dengan kepala banteng. Banteng merupakan hewan sosial yang suka berkumpul dimana orang harus berkumpul untuk mendiskusikan sesuatu.

Bunyi sila ke – 5 “Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia”



Gambar 2. 6 Lambang Sila Ke - 5

Sumber: <https://bit.ly/2MWzx5P>

Sila kelima dilambangkan dengan padi dan kapas. Padi dan kapas merupakan kebutuhan dasar setiap manusia, yakni sandang pangan sebagai syarat utama untuk mencapai kemakmuran yang merupakan tujuan utama bagi sila kelima ini.

SBdP

Seni rupa tiga dimensi adalah seni rupa yang memiliki yang memiliki unsur ruang. Dilihat dari fungsinya unsur senirupa dibedakan menjadi dua yaitu: (1) seni rupa terapan atau *applied art* dan (2) seni rupa murni atau *pure art* atau hias (Soetedja, dkk. 2014). Berikut ini contoh seni rupa tiga dimensi



Gambar 2. 7 tugu proklamasi (2014)
Sumber: Dok. Kemdikbud



Gambar 2. 8 Kursi Kayu (2014)
Sumber: Dok. Kemdikbud



Gambar 2. 9 Guci Keramik(2014)

Sumber: Dok. Kemdikbud



Gambar 2. 10 Patung dari kayu (2014)

Sumber: Dok. Kemdikbud

3. Media pembelajaran

3.1 Definisi media pembelajaran

Dalam bahasa latin media itu dari kata “medium”. Secara harfiah, artinya “perantara” atau “pengantar”. Berdasarkan istilah diatas media dalam pendidikan adalah sebagai alat perantara penyampaian suatu informasi yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Menurut

Sutikno (2013) media dapat pula diartikan sebagai sesuatu yang membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik.

Menurut Smaldino, dkk (2011) menyebutkan bahwa media merupakan sarana komunikasi yang berasal dari bahasa latin *medium* yang merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Sama halnya pendapat Sartika (2013) media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar berfungsi memperjelas pesan yang disampaikan sehingga tujuan proses belajar mengajar dapat tercapai dengan sempurna. Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat komunikasi yang sangat penting untuk menyampaikan materi pembelajaran dari pendidik ke peserta didik.

3.2 Macam - macam media pembelajaran

Macam-macam media pembelajaran ada banyak sekali salah satunya yaitu multimedia. Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Sedangkan pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi (Munir, 2012). Menurut Reddi & Mishra (dalam Munir, 2012) Multimedia interaktif dapat didefinisikan sebagai suatu integritasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbolis yang menghasilkan manfaat lebih bagi

pengguna akhir dari salah satu dari unsur media dapat diberikan secara individu.

Menurut Dewi (2016) multimedia interaktif merupakan penggunaan komputer untuk memadukan atau mengkombinasikan berbagai jenis media yang dilengkapi dengan pengontrol/navigasi, sehingga penggunaan dapat memilih dan menghendaki untuk proses selanjutnya. Komponen yang dipadukan dalam multimedia interaktif yaitu gambar, suara, teks, video maupun animasi.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian multimedia interaktif yaitu suatu media yang berbasis komputer yang didesain untuk menyampaikan pesan kepada penggunanya yang didalamnya mengandung beberapa unsur teks, audio, grafik, gambar, dan animasi. Mampu memberikan aksi timbal balik antar pengguna dan multimedia itu sendiri sehingga pengguna dapat menentukan sendiri pilihan-pilihan dalam menggunakan multimedia interaktif.

3.3 Media *Flash Start* LIBA (Lingkungan Bersih, Indah, dan Asri)

Android Studio adalah aplikasi yang dikembangkan pada perangkat *mobile* dengan sistem operasi berbasis android. Mengutip skripsi Muhammad Irfan Luthfi (2016), bahwa *Android Studio* adalah sebuah IDE (*Integrated Development Environmet*) yang digunakan untuk pengembangan aplikasi *Android* (Hafizh Herdi, 2014). *Android studio* memiliki fitur editor kode cerdas (*intelligent Code Editor*) yang memiliki kemampuan penyelesaian kode, optimalisasi, analisis kode yang canggih. Selain itu fitur *New Project Wizards* membuat proses memulai proyek baru

menjadi jauh lebih mudah bahkan dapat mengimpor contoh kode *google* dari *github*.

Modul baru yang digunakan dalam *android studio* ini, salah satunya adalah pengembangan aplikasi multi layar yang memudahkan pengembangan untuk membangun sebuah aplikasi untuk ponsel dan tablet *android*. Fitur – fitur *Android studio* (Developers, 2016) antara lain sebagai berikut: (1) dibuat dengan *Intellij Idea Community Edition*, *JAVA IDE* populer karya *JetBrains*; (2) Sistem pembuatan *Gradle* yang fleksibel; (3) dapat membangun berbagai generasi dan varian *APK*; (4) Dukungan template bertambah untuk *google services* dan aneka tipe perangkat; (5) editor *layout* yang lengkap dengan dukungan pengeditan tema; (6) *lint tools* untuk solusi kerja, kegunaan, kompatibilitas versi, dan masalah lain; (7) *Proguard* dan kemampuan *app-signing*; (8) Dukungan bawaan untuk *google cloud platform*, mempermudah integrasi *google cloud messaging* dan *app-engine*.

Media Flash Start LIBA kata *Flash* ini diambil dari Kamus Bahasa Inggris yang berarti tampilan . *Flash Start* sendiri diambil dari proses memainkan game tersebut yang dimulai dengan *Menu Start*. *Media Flash Start LIBA* merupakan game berisi permainan tebak gambar tentang tema 6 lingkungan bersih, indah dan asri subtema 3 lingkungan sekolahku pembelajaran 1 untuk anak autis. *Media Flash Start LIBA* ini dibuat menggunakan aplikasi *Android Studio*.

3.4 Anak Autis

Autisme ditandai dengan beberapa hambatan sosial, perilaku yang berulang, kelainan bahasa dan komunikasi dan disertai dengan keunikan dan keanehan. Menurut Haris dalam Jamaris (2014) Autisme adalah keadaan yang disebabkan oleh kelainan dalam perkembangan otak. Hal tersebut juga dikatakan oleh Jamaris (2014) bahwa anak autis secara umum dapat menirukan berbagai perilaku, keterampilan dan cara bermain yang dicontohkannya. Oleh karena itu, guru maupun orang tua perlu melatih anak untuk mempraktikkan setiap keterampilan yang diajarkan kepada anak tersebut sampai dapat melakukannya sendiri.

Adapun jenis-jenis autisme terdiri dari tiga jenis yaitu autism spectrum disorder (ASD), *Asperger syndrome* dan *pervasive developmental disorder not otherwise specified* (PDD-NOS). Menurut Jamaris (2014) bahwa autism spectrum disorder (ASD) dan *Asperger syndrome* mengalami keterlambatan dalam kognitif dan bahasa. Sedangkan autisme *pervasive developmental disorder not otherwise specified* (PDD-NOS) memiliki karakteristik apabila kedua jenis diatas tidak cocok dengan karakteristik autisme yang dialami anak. Berdasarkan laporan tentang catatan *anecdote* (catatan tentang perilaku khusus) anak yang mengalami ASD memiliki IQ di bawah normal atau retardasi mental menunjukkan perilaku agresif dan tantrum.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

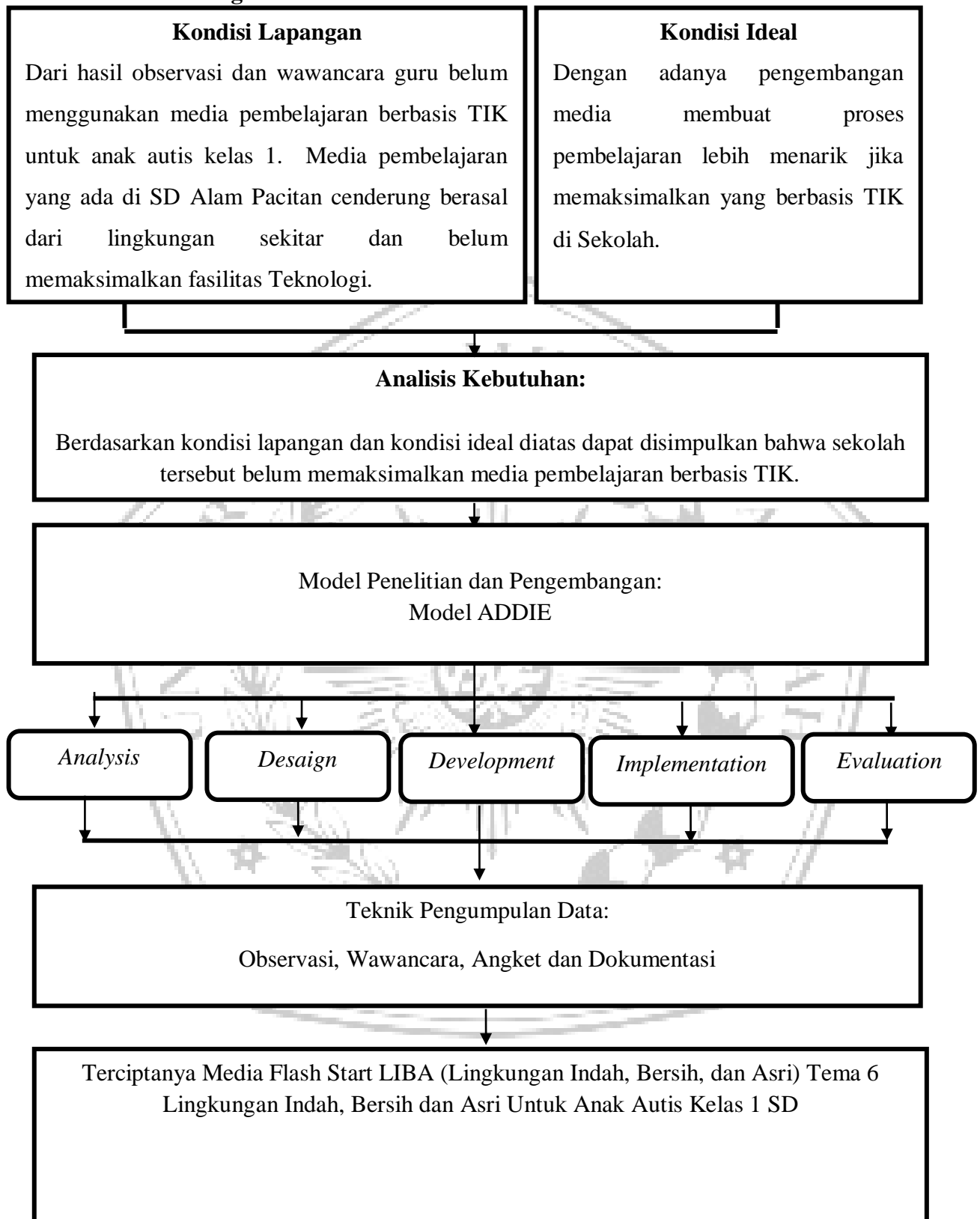
Penelitian ini relevan dengan penelitian Fatah Yasin Al Irsyadi Dkk dengan judul penelitian “Game Edukasi Bagi Anak Autis Bertema Anggota

Keluarga Berbasis Kinect XBOX 360” perbedaannya terletak pada tema yang digunakan. Jika penelitian itu menggunakan tema anggota keluarga, sedangkan peneliti menggunakan tema Lingkungan Indah, Bersih, dan Asri. Adapun persamaan dalam penelitian pengembangan ini yaitu subjek penelitiannya anak autis.

Penelitian relevan selanjutnya oleh Titin Miryantini dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran E-Game Interatif Berbasis *Adobe Flash* Pada Materi Volume Bangun Ruang Di Kelas V SD”. pada penelitian yang dilakukan oleh Titin Miryantini diterapkan untuk kelas V SD, hal tersebut berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti karena peneliti menerapkan pada kelas I SD.terdapat juga perbedaan dalam penggunaan materi pembelajaran yaitu peneliti menggunakan materi tema Lingkungan Indah, Bersih dan Asri. Namun, dari penelitian tersebut memiliki persamaan pada penggunaan model penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang akan digunakan oleh penelitian.

Penelitian relevan yang terakhir yaitu Muhammad Irfan Luthfi dengan judul pengembangan aplikasi historoid berbasis android sebagai media pembelajaran sejarah siswa SMA. Pada penelitian Muhammad Irfan Luthfi diterapkan untuk siswa SMA, hal tersebut berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti karena peneliti menerapkan pada kelas I SD.terdapat juga perbedaan dalam penggunaan materi pembelajaran yaitu peneliti menggunakan materi tema Lingkungan Indah, Bersih dan Asri. Namun, dari penelitian tersebut memiliki persamaan pada media yang dibuat berbasis android.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2. 11 Kerangka pikir